⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

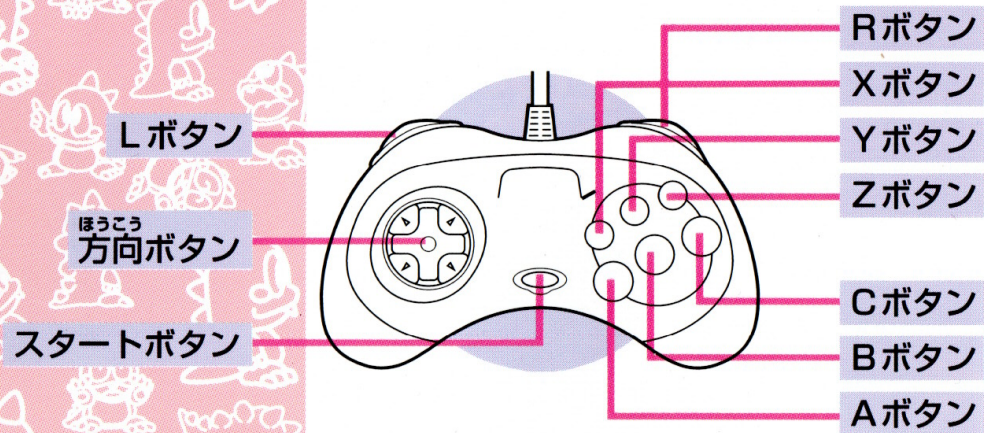
■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

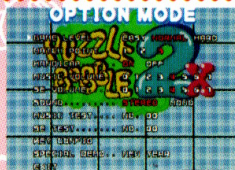
Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; SingaporeNo. 88-155; U.K. No.1,535,999

このたびはセガサターン専用ソフト「パズルボブル2X」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱いかた、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してくださるよう、お願いいたします。

もくじ

このゲームは、バックアップ対応です。使用量が63必要となります。また、オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で電源スイッチやリセットボタンを押すとセーブデータが壊れる恐れがあります。

このゲームは、1～2人用です。1人で遊ぶときは、コントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。また、2人対戦プレイで遊ぶときは、1Pパッドをコントロール端子1に、2Pパッドをコントロール端子2にそれぞれ接続してください。

選択画面・OPTION画面

▲選択画面

▲OPTION画面

スタートボタン …ゲームスタート。
方向ボタン ………項目・内容の選択。
A・Cボタン ……決定。
Bボタン …………キャンセル。

ゲーム画面

TYPE A（初期設定）

方向ボタン← ………指針を左方向に移動。
方向ボタン→ ………指針を右方向に移動。
方向ボタン↑ ………指針を垂直方向に移動。
方向ボタン↓ ………傾いた指針を水平方向に移動。
A・B・Cボタン …バブル発射。
Lボタン ……………指針を左方向に微調節。
Rボタン ……………指針を右方向に微調節。
Zボタン ……………スコア表示のON／OFF。

TYPE B（アーケード設定）

方向ボタン← ………指針を左方向に移動。
方向ボタン→ ………指針を右方向に移動。
方向ボタン↑ ………指針を垂直方向に移動。
方向ボタン↓ ………傾いた指針を水平方向に移動。
Aボタン ……………バブル発射。
Zボタン ……………スコア表示のON／OFF。

TYPE C（方向ボタンを使用しない設定）

Lボタン ……………指針を左方向に移動。
Rボタン ……………指針を右方向に移動。
L＋Rボタン ………指針を垂直方向に移動。
A・B・Cボタン …バブル発射。
Zボタン ……………スコア表示のON／OFF。

＊パッドの設定は、「OPTION MODE」で変更することができます（11ページ参照）。

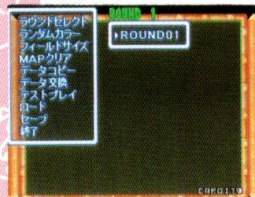
ゲームポーズ画面

▲ゲームポーズ画面

ゲーム画面中にスタートボタンを押すと、ゲームポーズ画面に切り替わります。ここでL+Rボタンを押すと、画面レイアウト調整モードになります。

Lボタン+方向ボタン↑か↓	…画面全体の上下移動。
Rボタン+方向ボタン↑か↓	…スコアの上下移動。
Xボタン	……画面レイアウトがセガサターン仕様になる。
Yボタン	……画面レイアウトがアーケード用になる。
Zボタン	……ゲーム中と同様、スコア表示のON／OFF。
スタート・A・B・Cボタン	…ポーズ中に戻る。

EDIT画面

▲EDIT　MODE画面

▲EDITウインドウ画面

方向ボタン	………カーソルの移動。項目・内容の選択。
A・Cボタン	……バブルの配置。決定。
Bボタン	…………バブルの消去。キャンセル。ウインドウを閉じる。
L・Rボタン	……バブルの種類を選ぶ。
スタートボタン	…EDITウインドウを開く。

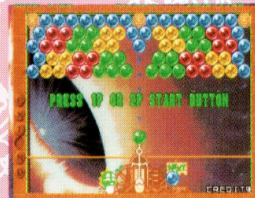
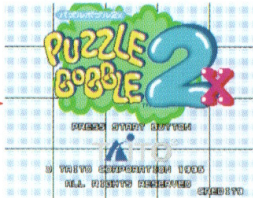
基本ルール

◉方向ボタンで狙いを定めて
◉Aボタンでバブルを発射！
（ボタン設定は、OPTION　MODEで変更できます。）

最低限必要な操作は、この２つだけです。

◉同じ色のバブルが3個以上くっつくと消える。
◉ラインより下にバブルが来たらミス！
◉同時にたくさん消したり、反射をうまく利用して、まとめて落とすと高得点。
◉一定時間内にバブルを撃ち打さないと、バブルが自動的に発射されてしまいます。

ゲームの始め方

▼タイトーシグネチャー

▲デモ画面

まず『パズルボブル２Ｘ』のＣＤをセットして本体の電源を入れます。タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームセレクト画面に切り替わります。始めたい項目を方向ボタンで選択し、Ａ・Ｃボタンで決定してください。

▲タイトル画面

▲ゲームセレクト画面

●データセーブについて

このゲームでは、ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥで設定したデータやランキングに入ったデータ、ＥＤＩＴ　ＭＯＤＥで作成したデータをセーブすることができます。なお、オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で電源スイッチやリセットボタンを押すとセーブデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。

パズルボブル2X

▲ゲームモード選択画面

▲ゲームレベル選択画面

『ひとりでパズル』

▲コース選択画面

パズルボブル2

『ひとりでパズル』

『ひとりで対戦』・『ふたりで対戦』

▲ゲームモード選択画面

▲ゲームレベル選択画面

EDIT MODE

▲ＥＤＩＴメニュー画面

▲ＥＤＩＴ画面

OPTION MODE

モードセレクト画面

●パズルボブル2X／●パズルボブル2

ゲームセレクト画面で「パズルボブル2X」か「2」を選んで決定すると、モードセレクト画面になります。それぞれ3種類のモードを選択することができます。

【ひとりでパズル】

各ラウンドごとに配置されたバブルを消します。フィールド上のバブルをすべて消すと次ラウンドに進みます（14ページ参照）。

【ひとりで対戦】

コンピューターのキャラと対戦します。勝利すると次のラウンドに進めます。各キャラとも1本勝負です（16ページ参照）。

【ふたりで対戦】

１Ｐと２Ｐが対戦するモードです（パッドが2個必要です）。ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥで設定した規定回数の勝負を行います（18ページ参照）。

●ＥＤＩＴ　ＭＯＤＥ

ゲームセレクト画面で『ＥＤＩＴ　ＭＯＤＥ』を選んで決定すると、ＥＤＩＴ画面になります。ここでは、バブルをフィールドに配置して、オリジナルの面を作成することができます。合計、30面まで作ることができます（21ページ参照）。

●ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥ

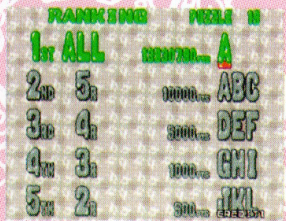
ゲームセレクト画面で『ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥ』を選んで決定すると、ＯＰＴＩＯＮ画面になります。ここでは、各項目の設定を変更することができます。変更したい項目を方向ボタンで選択・決定してください。

ＧＡＭＥ　ＬＥＶＥＬ………	各ゲームモードの難易度（ＥＡＳＹ・ＮＯＲＭＡＬ・ＨＡＲＤの3段階）を設定します。
ＭＡＴＣＨ　ＰＯＩＮＴ……	『ふたりで対戦』の勝負本数を設定します。
ＭＵＳＩＣ　ＶＯＬＵＭＥ…	ゲーム中の音楽のボリュームを設定します。
ＳＥ　ＶＯＬＵＭＥ…………	効果音のボリュームを設定します。
ＳＯＵＮＤ………………………	ステレオ／モノラル出力に設定します。
ＨＡＮＤＩＣＡＰ……………	『ふたりで対戦』のハンディキャップをＯＮ／ＯＦＦに設定します。
ＭＵＳＩＣ　ＴＥＳＴ………	ゲーム中の音楽を聴くことができます。
ＳＥ　ＴＥＳＴ………………	ゲーム中の効果音を聴くことができます。
ＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧ………	パッドのボタン設定を変更することができます（5ページ参照）。
ＳＰＥＣＩＡＬ　ＤＥＭＯ…	デモ画面の設定を変更することができます。「TIMER」を選択すると、本体の内蔵時計によってデモが設定されます。
ＥＸＩＴ………………………	ゲームセレクト画面に戻ります。

コンティニュー、ネームエントリー、ゲームオーバーについて

●コンティニュー

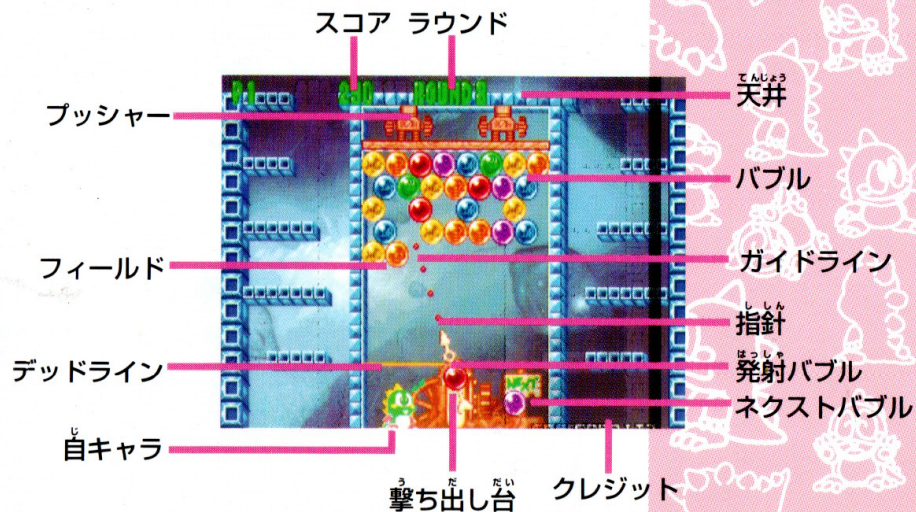
フィールド上のバブルがデッドラインを超えてしまうとゲームオーバーです。このとき、クレジット数が残っていれば、コンティニューすることができます。カウントダウン中にスタートボタンを押すと、ゲームオーバーになったラウンドから続きをプレイすることができます。

●ネームエントリー

「パズルボブル2X」と「パズルボブル2」の『ひとりでパズル』・『ひとりで対戦』で、スコアが上位5位以内にランキングされると、ネームエントリー画面になります。イニシャルは、アルファベット3文字まで入力することができます。方向ボタンで選択し、A・Cボタンで決定してください。記録したスコアとイニシャルは、デモ画面中にランキング表示されます。

●ゲームオーバー

フィールド上のバブルがデッドラインを超えてしまったり、コンティニューのクレジット数がない場合はゲームオーバーとなります。

ゲーム画面の見方

ゲーム画面には、様々な情報が表示されます。写真は『ひとりでパズル』のものですが、基本的な見方は、『ひとりで対戦』・『ふたりで対戦』も同じです。

スコア …………現在の総スコアです。
ラウンド ………現在のラウンド数です。
デッドライン …フィールド上のバブルが、このラインを越えてしまうとゲームオーバーです。
プッシャー ……一定量のバブルを発射すると下がります。
ガイドライン …バブルを発射するときの目安となるラインです。
クレジット ……コンティニューできる回数を表しています。

パズルボブル2Xの遊び方

ひとりでパズル

モードセレクト画面で『ひとりでパズル』を選択すると、レベルセレクト画面になります。プレイしたいレベルを選び決定してください。下方に表示されているＴｉｍｅが0になると、カーソルがおかれたモード・レベルに自動的にセットされます。

●『ひとりでパズル』レベルセレクト

練習

5ラウンドで終わるトレーニングレベルです。

ふつう／X

「ふつう」か「X」を選ぶとコースセレクト画面になります。

方向ボタンでコースを選択し、A・Cボタンで決定してください。

なお「X」は、「ふつう」のアレンジバージョンです。

コース全体図

◀コース選択画面

●『ひとりでパズル』ルール

◉フィールド上のバブルをすべて消すと、1ラウンドクリアです。

◉一定量のバブルを発射すると天井のプッシャーが1段下がります。フィールド上のバブルがふるえると、プッシャーが下がる前兆です。

◉5ラウンドをクリアするとコース選択画面になります。最終ラウンド（U～?）をクリアすればエンディングです。

ラウンドクリアボーナス

ラウンドをクリアすると、そのクリア時間に応じてボーナス点が与えられます。

ガイドライン

「練習」の全ラウンドと「ふつう」・「X」の1ラウンド、およびコンティニューした最初のラウンドには、バブル発射の目安になるガイドラインが表示されます。

コンティニュー

バブルがデッドラインを超えてしまうとゲームオーバーです。クレジット数に残りがあれば、コンティニューすることができます。カウントダウン中にスタートボタンを押すと、ゲームオーバーしたラウンドから続きを遊ぶことができます。

▲クリア時間によっては、ボーナス点が入ります。

▲ガイドライン機能をうまく使いこなしましょう。

▲クレジット数が残っていれば、コンティニューできます。

ひとりで対戦

モードセレクト画面で『ひとりで対戦』を選択すると、レベルセレクト画面に切り替わります。プレイしたいレベルを選び決定してください。表示されているＴｉｍｅが0になると、カーソルがおかれたモード・レベルに自動的にセットされます。

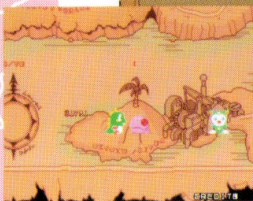
●『ひとりで対戦』レベルセレクト

練習

3ラウンドで終わるトレーニングレベルです。このレベルのみ、ガイドラインが表示されます。

ふつう／X

「ふつう」か「X」を選ぶとマップ移動画面になります。ラウンドは、全部で12あります。最終ラウンドをクリアすればエンディングです。なお「X」は、「ふつう」のアレンジバージョンです。

マップ全体図

◀マップ移動画面

●『ひとりで対戦』ルール

◉ＣＰＵとの対戦で、1本勝負です。

◉勝負に勝つとマップ移動画面になり、次の対戦相手が待つラウンドへ移動します。逆に、負けるとゲームオーバーです。最終ラウンドをクリアすればエンディングです。

◉バブルを一度にたくさん落とすと、相手のフィールドに大量のバブルを送り込むことができます。

◉一定量のバブルを発射するとフィールドのバブルが1段下がります。

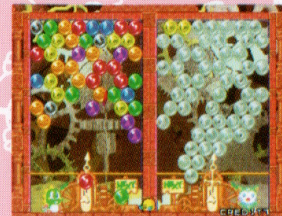
敵キャラ

ラウンドクリアボーナス

ラウンドをクリアすると、そのクリア時間に応じてボーナス点が与えられます。

コンティニュー

バブルがデッドラインを超えてしまうとゲームオーバーです。クレジット数に残りがあれば、コンティニューするできます。カウントダウン中にスタートボタンを押すと、そのラウンドから再開することができます。

▲ＣＰＵと1本勝負です。

▲敵フィールドをバブルで埋め尽くせば勝ちです。

ふたりで対戦

モードセレクト画面で『ふたりで対戦』を選択すると、レベルセレクト画面になります。プレイしたいレベルを選択し、決定してください。表示されているＴｉｍｅが0になると、カーソルがおかれたモード・レベルに自動的にセットされます。

●『ふたりで対戦』レベルセレクト

練習
このレベルでのみ、ガイドラインが表示されます。

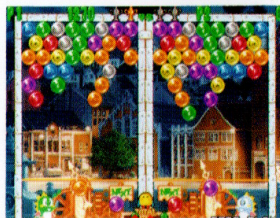
ふつう／X
「X」は、「ふつう」のアレンジバージョンです。

●『ふたりで対戦』ルール

◉ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥで設定した本数を先取したプレイヤーが勝利者です。

◉『ひとりで対戦』と同様、バブルを一度にたくさん落とすと相手のフィールドに大量のバブルを送り込むことができます。

勝敗数

ハンディキャップ
ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥでハンディキャップをＯＮにすると、対戦前にハンディキャップ選択画面になります。方向ボタンでレベルを選び、Ａ・Ｃボタンで決定してください。

▲ハンディキャップ選択画面

パズルボブル2の遊び方

＊各ゲームモードのルールは、パズルボブル２Xと同じです。

ひとりでパズル

モードセレクト画面で『ひとりでパズル』を選ぶとコースセレクト画面になります。プレイしたいコースを選択し、決定してください（レベルセレクトはありません）。

ひとりで対戦

モードセレクト画面で『ひとりで対戦』を選択するとレベルセレクト画面になります。レベル選択後、決定してください。

●『ひとりで対戦』レベルセレクト

練習
3ラウンドで終わるトレーニングレベルです。ガイドラインが表示されます。

ふつう／むずかしい
「ふつう」か「むずかしい」を選ぶとマップ移動画面になります。ラウンドは全部で12あり、最終ラウンドをクリアすればエンディングです。なお「むずかしい」は、「ふつう」よりＣＰＵが手強くなります。

ふたりで対戦

モードセレクト画面で『ふたりで対戦』を選択するとレベルセレクト画面になります。レベル選択後、決定してください。

●『ふたりで対戦』レベルセレクト

おこさま用
ガイドラインが表示されます。

ふつう／まにあ用
「おこさま用」→「ふつう」→「まにあ用」とレベルが上がるにつれ、ゲームスタート時のフィールド上にあるバブルの数が増えます。

特殊バブル

バブルの中には、通常とは異なる特殊な効果を持ったものが存在します。

スターバブル

最初にぶつかったバブルと同じ色のバブルを画面上からすべて消します。ただし最初にぶつかったものが、おじゃまバブル・おじゃまブロック・特殊バブル・天井の場合は効果がありません。

メタルバブル

天井またはプッシャーに到達するまでにぶつかったバブルを消します。なお、おじゃまブロックに当たると消えてなくなります。
※「パズルボブル2」の『ひとりで対戦』と『ふたりで対戦』には現れません。

おじゃまバブル

消えない、落とすしかないバブルです。

おじゃまブロック

消えないブロックです。落とすこともできず、バブルがくっついてしまいます。ただし、画面に残っていてもラウンドクリアはできます。
※「パズルボブル2X」と「パズルボブル2」の『ひとりで対戦』と『ふたりで対戦』には現れません。

●乱入対戦について

＊クレジットが残っている場合のみ可能です。

「パズルボブル2X」・「パズルボブル2」の『ひとりでパズル』か『ひとりで対戦』をプレイ中に、プレイしていない側のパッドのスタートボタンを押すと『ふたりで対戦』をスタートすることができます（＝乱入対戦）。
勝利したプレイヤーは、それまでのゲームを引き継ぎ、続きをプレイすることができます。

EDIT MODEの遊び方

モードセレクト画面で「EDIT MODE」を選び決定するとメニュー画面になります。

パズルを作る
フィールドにバブルをセットして自分の好みの面を作ることができます。全部で30面までセーブすることができます。

プレイする
作成したゲームで遊びます。基本ルールは、『ひとりでパズル』と同じです。A～Fまでの6コースあります。1コース＝5ラウンドをクリアするとコース移動画面になり、次のコースへ移動します。Fコースをクリアすると、EDIT MODEのエンディングになります。30面までのすべての面を作成していないと、途中でゲームオーバーとなります。

▲メニュー画面
▲コース移動画面

パズル面の作り方

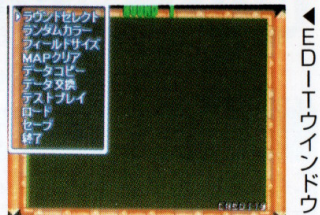
①『パズルを作る』を選び決定します。②方向ボタンでカーソルを動かし、バブルをセットする位置を決めます。③L／Rボタンでパレットのバブルの種類を選びます（Ⓡは、バブルの色がランダムになります）。④A・Cボタンを押すとバブルがセットされます。Bボタンで削除できます。

カーソル　パレット
▲パズル作成画面

＊天井にバブルがくっついていない面や、おじゃまバブル・おじゃまブロックだけで構成された面を作ってもテストプレイできません（「プレイする」で、そのような面があった場合、そこでゲームオーバーになります）。

EDIT MODEの設定

パズル作成画面でスタートボタンを押すと、EDITウインドウが開きます。ここではEDITの設定を行うことができます。

◀EDITウインドウ

ラウンドセレクト………作成するラウンドを選びます。

ランダムカラー…………Ⓡ（ランダム）のカラーを設定します。表示するバブルの色をON／OFFで選びます（すべてのカラーをOFFにすることは、できません）。

フィールドサイズ………フィールドサイズを選び決定すると、ワイド⇔ノーマルにフィールドサイズの大きさが変わります。

MAPクリア……………フィールド内に配置したすべてのバブルを消します。

データコピー……………指定するラウンドのEDITデータをコピーします。

データ交換………………指定するラウンドのEDITデータを入れ替えます。

テストプレイ……………EDIT中の（現在表示されている）面をプレイすることができます。クリアするかミスすると元のEDIT画面に戻ります（テストプレイ中にXボタンを押した場合もEDIT画面に戻ります）。

ロード……………………セーブされたEDITデータ（1～30面）を読び出します。

セーブ……………………EDITしたデータ（1～30面）を保存します。

EDIT終了…………メニュー画面に戻ります。

ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50タイトービル
株式会社タイトーゲームソフト修理係

タイトーソフトに対するファンレター、応援、お便りは…

〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50タイトービル
株式会社タイトーCP事業部販売課

※住所・氏名・年齢・電話番号もお忘れずにお願いします。なお、ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせは、一切お答えできませんのでご了承ください。

➲耳よりな情報がいっぱい！

タイトー情報局 TEL 03-3239-4000
TEL 0878-33-6340(香川支店)

電話番号は、よく確かめてからダイヤルしてください。

ルールはカンタン！
ねらいを定めてバブルを発射！
同じ色が3個以上くっつくと
消えるんだ！

ひとりで遊べる

「ひとりでパズル」モード

ふたりで対戦

「ふたりで対戦」モード

パズルボブル2+2Xがセットになって超お買得パックでセガサターンに登場!!

なんとEDIT-MODEで自分で面を作って遊ぶことができる!

＊30面までセーブできます

CPUと対戦

「ひとりで対戦」モード

T-1106G

G 7000210A

COMPACT disc

●1～2人用
●パズル
●メモリーバックアップ

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3